



**Centro Universitário de Brasília – UNICEUB**

Curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda

Maria Mariana Andrade Lima Leda

**Harry Potter:**

**Análise Semiótica Das Casas de Hogwarts**

Brasília,

2018

Maria Mariana Andrade Lima Leda

**Harry Potter:  
Análise Semiótica Das Casas de Hogwarts**

Trabalho de Conclusão de Curso de  
graduação em Publicidade e Propaganda  
do Centro Universitário de Brasília –  
UniCEUB como requisito para elaboração  
da monografia de conclusão do curso.  
Orientadora: Profª Julia Maass

Brasília,

2018

Maria Mariana Andrade Lima Leda

**Harry Potter:**  
**Análise Semiótica Das Casas de Hogwarts**

Trabalho de Conclusão de Curso de  
graduação em Publicidade e Propaganda  
do Centro Universitário de Brasília –  
UniCEUB.

Orientadora: Prof<sup>a</sup> Julia Maass

BRASÍLIA, 01 DE JUNHO DE 2018

Banca Examinadora

---

**Prof.<sup>a</sup> M.<sup>a</sup> Julia Maass**  
**Orientadora**

---

**Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Sandra Araujo de Lima da Silva**  
**Examinador**

---

**Prof. Dr. Carlos Potiara Ramos de Castro**  
**Examinador**

## **AGRADECIMENTOS**

Após esse longo trabalho se eu realmente pudesse estar no mundo mágico de Harry Potter, provavelmente estaria em Hogwarts, mais precisamente no salão principal comemorando a vitória de uma das quatro casas e me sentindo feliz por mais uma fase concluída.

Infelizmente não posso estar em Hogwarts, mas mesmo assim continuo feliz por estar concluindo mais uma etapa da minha vida, que claro não conquistei sozinha e por isso preciso e desejo agradecer muito as pessoas que me ajudaram nessa jornada.

Primeiramente quero agradecer a minha mãe, Joicy, por sempre me apoiar, me ajudar e me compreender, mesmo quando nem eu mesma sabia que decisão tomar. Também meu padrasto, Wellington, que sempre foi e com certeza continuará sendo o melhor pai que eu poderia querer.

Agradeço minha pequena Analiz, por fazer a irmã/madrinha muito feliz, sem ela com certeza toda essa trajetória seria muito mais difícil.

A minhas amigas, Lúcia e Camila, que já estão comigo a quase dez anos e que mesmo de longe me ajudaram muito nessa fase e claro as amigas que fiz na faculdade, Gabriela, Paloma e Lara, agradeço por esses anos juntas, por todos os trabalhos, por todas as conversas de livros e séries e claro por todos os brigadeiros que dividimos. E um agradecimento especial a Lara, por ter me ajudado a escolher o tema.

Por fim agradeço a todos os professores do curso de Publicidade Propaganda que me ensinaram e me marcaram de algum forma nesse período e principalmente agradeço a Julia Maass minha orientadora, por toda atenção, carinho e preocupação nesse período.

## RESUMO

J.K. Rowling criou um universo mágico que conquistou diversos leitores ao redor do mundo, despertando dessa forma o amor pela leitura em quase toda uma geração, que atualmente se intitulam a geração de Harry Potter. E por fazer parte dessa geração, a aluna pensou nesse trabalho, com o objetivo de analisar a partir da semiótica as quatro Casas de Hogwarts da saga Harry Potter da escritora J.K. Rowling e relacioná-la com a análise de marca. E para alcançar esse objetivo será usado os livros de Harry Potter, assim como livros sobre semiótica e marca, dos autores Lucia Santaella, Clotilde Perez e Charles Peirce.

**Palavras-Chave:** Harry Potter, Hogwarts, Semiótica, Publicidade, Marca.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>7</b>
<b>1. EXPECTO PATRONUM: ENTENDENDO O UNIVERSO MÁGICO.....</b>	<b>8</b>
1.1 A HISTÓRIA DO MENINO QUE SOBREVIVEU.....	8
1.1.1 Os sete livros.....	9
1.2 HOGWARTS: UMA HISTÓRIA.....	10
1.1.2 Briefing das casas.....	11
<b>2. RUNAS ANTIGAS: PREPARANDO-SE PARA A ANÁLISE.....</b>	<b>14</b>
2.1 CONCEITO DE SEMIÓTICA.....	14
2.1.1 Signo, objeto e interpretante.....	14
2.2 DEFINIÇÃO DE MARCA.....	17
2.2.1 Logotipos.....	17
2.2.2 Formas.....	18
2.2.3 Cores.....	19
2.2.3.1 Sensações nas cores.....	20
<b>3. TAÇA DAS CASAS: A ANÁLISE SEMIÓTICA.....</b>	<b>22</b>
3.1 GRIFINÓRIA.....	22
3.2 LUFA-LUFA.....	24
3.3 CORVINAL.....	25
3.4 SONSERINA.....	27
3.5 O RESULTADO.....	28
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>29</b>
<b>REFERENCIAL.....</b>	<b>30</b>

## INTRODUÇÃO

Me apresentaram Harry Potter quando eu tinha seis anos e, desde de então, me apaixonei por todo o universo dessa história. O amor por essa saga de livros cresceu tanto com o passar dos anos que quando iniciei a faculdade já possuía o desejo de fazer um trabalho com esse tema.

Mas, a ideia definitiva surgiu apenas no penúltimo semestre durante uma conversa com uma amiga, após pensarmos muito ela sugeriu que eu fizesse uma análise relacionada a Hogwarts<sup>1</sup>.

Na obra, a escola é dividida em quatro casas, nas quais cada uma tem um animal, uma cor, um fantasma, um brasão, entre outras coisas que as representam.

A escolha por realizar uma análise semiótica da escola e de suas casas surgiu por conta da ideia de entender o que cada elemento dessas casas significa e como eles se relaciona com as descrições de cada uma delas. Além de ser possível fazer uma relação entre essa análise e a análise de marca, sendo esse o objetivo geral do trabalho.

Os objetivos específicos são explicar a criação de Hogwarts e suas casas, esclarecer a relação das casas e seus signos visuais, utilizando de meios publicitários para isso, como o briefing e a análise de marca e analisar os signos de cada casa e relacioná-los com seus respectivos alunos.

Sendo assim o trabalho contém três capítulos. O primeiro trata sobre o universo dos livros, explicando um pouco de toda a história que acontece nos sete livros de Harry Potter. O segundo trata da semiótica e de seu conceito. E o terceiro é a análise semiótica.

Para o desenvolvimento deste trabalho serão realizadas pesquisas bibliográficas nos sete livros de Harry Potter, em sites sobre esse universo (Potterish) e em livros de autores como Lucia Santaella, Charles Peirce e Clotilde Perez.

<sup>1</sup> Hogwarts – Escola de Magia e Bruxaria presente nos livros.

## **1 EXPECTO PATRONUM: ENTENDENDO O UNIVERSO MÁGICO**

Existe vários feitiços dentro do universo de Harry Potter, um deles é o que nomeia esse capítulo e para que ele seja realizado é preciso que o bruxo pense em sua lembrança mais feliz. E assim como o feitiço que precisa de um pensamento alegre, o presente capítulo revelará um pouco sobre a história que trouxe alegria a tantos leitores, criando assim uma maior compreensão do tema do trabalho.

### **1.1 A HISTÓRIA DO MENINO QUE SOBREVIVEU**

Harry Potter inicia a história como um menino órfão, seus pais foram assassinados e ele foi o único sobrevivente sendo levado por um bruxo para a casa dos seus tios.

Após 10 anos acreditando ser um menino comum que perdeu os pais em um acidente de carro, Harry recebe uma carta da Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts, mas é impedido de lê-la por seu tio que o proíbe de todas as formas.

Proibição essa que acaba falhando, já que mais e mais cartas continuam chegando até que um dia um funcionário da escola aparece pessoalmente para falar com o menino.

E é por meio de Hagrid, o funcionário da escola, que Harry começa a descobrir a verdade. O guarda-caças de Hogwarts conta a verdade sobre a morte de Lílian e Tiago, pais do menino, deixando claro para Harry que ele é muito famoso por ter sobrevivido com apenas um ano ao bruxo das trevas mais poderoso.

Ele vai ser famoso, uma lenda. Eu não me surpreenderia se o dia de hoje ficasse conhecido no futuro como o dia de Harry Potter. Vão escrever livros sobre Harry. Todas as crianças no nosso mundo vão conhecer o nome dele! (Rowling, 2000, p. 15)

Depois de descobrir a real história sobre o seu passado, Harry vai junto de Hagrid ao Beco Diagonal<sup>2</sup> para poder comprar o seu material escolar. Lá ele começa a conhecer o mundo bruxo enquanto compra sua varinha mágica, seus livros, seu caldeirão, suas penas e pergaminhos.

<sup>2</sup> Beco Diagonal – local onde fica várias lojas do universo bruxo.

<sup>3</sup> Expresso de Hogwarts – trem que leva os alunos para a escola.



Com as compras finalizadas, Harry volta para casa dos tios onde fica até o primeiro de setembro, o dia de embarcar no Expresso de Hogwarts<sup>3</sup>. Junto de seu bilhete, seu malão e sua coruja Edwidge ele é deixado por seus tios na estação e lá conta com ajuda de Molly Weasley<sup>4</sup> para encontrar a plataforma nove e três quartos. Durante a viagem Harry conhece Ron Weasley, com quem faz amizade rapidamente, e conhece também Hermione Granger com quem faz amizade no decorrer do primeiro livro.

Já em Hogwarts, junto dos outros alunos do primeiro ano, ele é levado para o salão principal, local em que ocorre a seleção dos alunos para uma das quatro casas. Essa seleção ocorreu por meio de um chapéu, conhecido como Chapéu Seletor, um objeto mágico que é colocado na cabeça dos alunos, ele analisa as características e indica em qual casa cada um se encaixa.

### **1.1.1 Os sete livros**

Acima, foi descrito um pequeno resumo do primeiro livro de Harry Potter, até o momento em que o menino chega na Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts. Mas, a saga completa da escritora J.K. Rowling é composta por 7 livros são eles: Harry Potter e a Pedra Filosofal, Harry Potter e a Câmara Secreta, Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban, Harry Potter e o Cálice de Fogo, Harry Potter e a Ordem da Fênix, Harry Potter e o Enigma do Príncipe e Harry Potter e as Relíquias da Morte.

Durante a leitura dos sete livros, além de acompanharmos a trajetória de Harry contra Voldemort<sup>5</sup>, também aprendemos mais sobre a escola e, apesar dessa série ser considerada literatura infantil, conseguimos identificar vários temas sérios sendo abordados. Característica que é recorrente dentro da literatura infantil, exemplos de autores que também utilizaram de assuntos do universo adulto dentro de livros infantis são Regina Zilberman e Marisa Loyola.

O primeiro assunto sério que conseguimos identificar dentro dos livros de Harry Potter é o fato do protagonista ser um menino que ficou órfão com apenas um ano e por isso foi criado por seus tios que nunca demonstraram afeto por ele e ainda tinham preconceito por ele ser um bruxo, nos mostrando assim que muitas vezes a falta de afeto e o preconceito são sofridos dentro de casa, podendo levar tanto a criança ou

<sup>4</sup> Molly Weasley – Bruxa que estava na estação de trem com seus filhos e ajudou Harry Potter.

<sup>5</sup> Voldemort – Bruxo das trevas que matou os pais de Harry Potter.

o adulto que passa por isso a ter problemas de auto estima e de relacionamento interpessoal.

Outro problema que presenciamos dentro do livro é o preconceito de alguns bruxos de sangue puro<sup>6</sup> em relação a bruxos que nasceram em famílias trouxas<sup>7</sup>, mostrando-nos assim a relação de preconceito que muitas pessoas que se acham superiores tem em relação a grupos menores ou grupos que eles consideram inferiores.

Além dos preconceitos, acompanhamos também mais mortes, além da dos pais de Harry, que ocorrem por causa da guerra incessante contra Lord Voldemort, que é outro personagem super importante e que também carrega alguns traumas sofridos durante sua vida que, de certa forma, o levaram a se transformar em um vilão, preconceituoso e cheio de rancor.

## **1.2 HOGWARTS: UMA HISTÓRIA**

Hogwarts foi fundada há aproximadamente mil anos pelos melhores quatro bruxos da época, são eles: Godric Gryffindor, Helga Hufflepuff, Rowena Ravenclaw e Salazar Slytherin e fica localizada na Escócia. O castelo fica em uma grande propriedade, possui 142 escadarias e é protegido por um feitiço anti-trouxas, sendo assim, quando as pessoas não bruxas se aproximam vêem apenas um galpão abandonado.

A escola possui um lema que é “Nunca cutuque um dragão adormecido”, é dividida em quatro casas, nas quais os alunos são selecionados para cada uma delas em seu primeiro ano e possui um brasão.

Todos os anos os alunos embarcam no Expresso de Hogwarts no dia primeiro de setembro, que é quando o ano letivo se inicia e participam de um banquete de boas-vindas assim que chegam no salão principal do castelo. Pouco antes do jantar ocorre a cerimônia de seleção, em que cada aluno do primeiro ano é escolhido para uma das quatro casas. As aulas começam no dia 2 e os alunos recebem seus horários durante o café da manhã.

Como esporte Hogwarts tem o quadribol que é um jogo bruxo que conta com sete jogadores e quatro bolas e cada casa tem um time, que compete entre si durante o ano letivo para ganhar a taça de quadribol.

<sup>6</sup> Sangue Puro – Bruxo que possui família também bruxa.

<sup>7</sup> Trouxas – Pessoas não bruxas.

O ano letivo termina na terceira semana de Junho, após os alunos prestarem os exames finais de participarem da festa de encerramento.

### **1.2.1 Briefing das casas**

Com o intuito de aproximar ainda mais o trabalho do meio publicitário, para explicar cada uma das casas será utilizado o briefing, que é uma coleta de dados utilizado no meio publicitário para se entender a empresa ou marca que está sendo trabalhada.

No Briefing de uma agencia publicitária é possível encontrar todas as informações necessárias para se iniciar um trabalho, nele contém informações da marca, pontos positivos e negativos. Facilitando assim o trabalho de toda a agencia que precisa saber informações do cliente na hora de criar, planejar e organizar uma campanha.

Utilizando dos métodos do briefing, as quatro casas de Hogwarts, nomeadas: Grifinória, Lufa Lufa, Corvinal e Sonserina, serão explicadas.

Quem sabe sua morada é a Grifinória,  
Casa onde habitam os coraçõeS indômitos.  
Ousadia e sangue-frio e nobreza  
Destacam os alunos da Grifinória dos demais;  
(Rowling, 2000, p. 89)

Grifinória é uma das quatro casas de Hogwarts, fundada por Godric Gryffindor tem como diretora a professora Minerva McGonagall, seus monitores são os alunos Hermione Granger e Ron Weasley e ela está localizada no sétimo andar na torre oeste.

Seu fantasma é o senhor Nicholas de Mimsy-Porpington conhecido também como o Nick quase sem Cabeça, seus principais valores são a coragem e a nobreza. As cores que representam essa casa são o vermelho e o dourado e o animal em seu brasão é o leão.

Conhecida por ser uma das casas que sempre ganha as atividades na escola ela possui vários alunos importante ao decorrer dos anos, sendo um deles o próprio Harry Potter.

Quem sabe é na Lufa-Lufa que você vai morar,  
Onde seus moradores são justos e leais  
Pacientes, sinceros, sem medo da dor;  
(Rowling, 2000, p. 89)

Lufa-Lufa tem como suas cores o amarelo e o preto, foi fundada por Helga Hufflepuff, sua diretora é a professora Pomona Sprout e seus monitores são Ernesto Macmillan e Anna Abbott. Esta casa fica localizada próximo a cozinha, seu fantasma é o Frei Gorducho e seus principais valores são lealdade e sinceridade. O animal representado em seu brasão é um texugo.

É uma casa que raramente ganha sucesso nas atividades da escola, tendo com maior relevância quando Cedrico Diggory um dos seus alunos foi selecionado como um dos campeões do Torneio Tribruxo.

Ou será que a velha e sábia Corvinal,  
A casa dos que tem mente sempre alerta,  
Onde os homens de grande espírito e saber  
Sempre encontrarão companheiros seus iguais;  
(Rowling, 2000, p. 89)

Corvinal é a casa conhecida pela sua principal característica, a inteligência, foi fundada por Rowena Ravenclaw e tem como diretor o professor Filio Flitwick. Seus monitores são António Goldstein e Padma Patil, fica localizada também na Torre Oeste e tem como fantasma Helena Ravenclaw, conhecida também como Dama Cinzenta. As cores dessa casa são o azul e o bronze e o animal representado em seu brasão é uma águia.

Uma curiosidade interessante é que para entrar em seu salão comunal você precisa responder uma charada, algo que prova a importância que a inteligência tem para essa casa. Duas personagens que destacam nessa casa são Cho Chang e Luna Lovegood.

Ou quem sabe a Sonserina será a sua casa  
E ali fará seus verdadeiros amigos,  
Homens de astúcia que usam quaisquer meios  
Para atingir os fins que antes colimaram  
(Rowling, 2000, p. 89)

Sonserina é a casa da ambição, foi fundada por Salazar Slytherin, teve como diretor Severo Snape e com a sua saída o cargo foi assumido por Horácio Slughorn, e seus monitores são Draco Malfoy e Pansy Parkinson, dois alunos que se destacam bastante nos anos que estudam na escola.

O fantasma dessa casa é o Barão Sangrento, suas cores são o verde e o prata e sua localização é nas masmorras. Em seu brasão o animal representado é uma serpente.

Por ser a casa da ambição Sonserina ficou conhecida por ter como alunos pessoas não tão boas, como por exemplo Tom Riddle ou como ele é conhecido atualmente Lord Voldemort.

## 2 RUNAS ANTIGAS: PREPARANDO-SE PARA A ANÁLISE

Assim como runas antigas é uma disciplina que ajuda os alunos a entenderem as simbologias e os poderes mágicos da linguagem rúnica. Esse capítulo vai ajudar no entendimento da semiótica e da marca que são os principais pontos para a análise que será feita no capítulo três.

### 2.1 CONCEITO DE SEMIÓTICA

Santaella (1983, p. 7) explica que a palavra semiótica veio do grego *semeion* que quer dizer signo e é definida como a ciência que estuda os signos e suas linguagens. Sendo diferenciada da linguística pelo ponto de que a primeira estuda apenas o meio verbal enquanto o estudo da semiótica abrange qualquer sistema de signos, como por exemplo a literatura, o cinema e a música.

#### 2.1.1 Signo, objeto e interpretante

Peirce (2005, p. 46) diz que o signo é uma coisa que representa algo para alguém, que cria, na mente de uma pessoa, um signo equivalente ou talvez mais desenvolvido do que a coisa real. Assim o segundo signo criado na mente de uma pessoa é denominado interpretante e a “coisa” representada é denominado objeto.

Em uma definição mais detalhada o signo é qualquer coisa de qualquer espécie (uma palavra, um livro, uma biblioteca, um grito, uma pintura, um museu, uma pessoa, uma mancha de tinta, um vídeo etc.) que represente uma outra coisa, chamada de objeto dos signo, e que produz um efeito interpretativo em uma mente real ou potencial, efeito esse que é chamado interpretante dos signos.  
(Santaella, 2002, p. 8)

E para explicar melhor essa relação entre signo, interpretante e objeto, foi criado por Pierce uma esquematização apresentada da seguinte maneira.



**Figura 1 - Tríade semiótica baseada em Charles S. Peirce**

Peirce (2005, p. 51) dividiu a tríade em três tricotomias, sendo a primeira o signo em relação a si mesmo, “for uma qualidade, um existente concreto ou uma lei geral”, a segunda o signo em relação ao seu objeto, “consiste no fato de o signo ter algum caráter em si mesmo, ou manter alguma relação existencial com esse objeto ou em sua relação com um interpretante” e a terceira o signo em relação ao interpretante, “representá-lo como um signo de possibilidade ou como um signo de fato ou como um signo de razão”.

De acordo com a primeira divisão das três tricotomias, o signos podem ser divididos em três qualidades diferentes. São elas: Qualisigno, Sinsigno e Legisigno.

O Qualisigno está relacionado com os traços dos signos que menos o definem como a textura, a linha e a cor.

O Sinsigno é uma coisa existente, o que individualiza, como sua dimensão ou forma.

O Legisigno são regras impostas pelo homem que podem ser a realização da interpretação de uma forma ou de uma norma.

Na segunda divisão das três tricotomias é dito por Peirce (2005, p. 52) que o signo pode ser denominado de três maneiras: ícone, índice ou símbolo. Ícone é um signo que possui algo que o corresponda ao objeto representado, por isso ele pode ser substituído por alguma coisa que se pareça com ele mesmo. Índice é um signo que se relaciona com objeto por meio de alguma modificação que é causada pelo próprio objeto. Símbolo é a interpretação do objeto portado por uma lei que determina

que o signo represente seu objeto. No qual o objeto real é representado de maneira abstrata.

E na terceira divisão das três tricotomias, que está relacionada ao interpretante, é dito por Peirce (2005, p. 53) que o signo pode ser denominado Rema, Dicissigno (ou Dicente) e Argumento.

Rema é um signo que representa oportunidade, ou seja, ele representa as possibilidades do objeto.

Dicissigno é um signo de existência real, que utiliza do rema para explicar o fato que está sendo interpretado.

Argumento é um signo de lei, que representa o seu objeto em caráter de signo e envolve um dicissigno.

Então após a explicação das tricotomias de signos de Peirce, ainda existe uma divisão em três categorias da experiência sógnica. São elas: A Primeiridade que envolve qualissigno, ícone e rema. A Secundidade que envolve sinsigno, índice e dicissignos. E a Terceiridade que engloba legissignos, símbolo e argumento.

Então de acordo com essas correlações, pode-se formar a tabela abaixo:

Categorias	Signo em relação a si mesmo	Signo em relação ao objeto	Signo em relação ao interpretante
Primeiridade	Qualissigno	Ícone	Rema
Secundidade	Sinssigno	Índice	Dicissigno
Terceiridade	Legissigno	Símbolo	Argumento

Que será muito útil na hora da análise, pois com a correlação entre esses nove pontos que correspondem ao representamen, objeto e interpretante, fica mais fácil entender e identificar o significado de cada signo presente nos brasões.

Junto da semiótica outro estudo que irá auxiliar a análise dos brasões é o estudo de marca, que era auxiliar na parte relacionada a cor, forma, logotipo e identidade visual.



## 2.2 DEFINIÇÃO DE MARCA

Perez (2004, p.10) diz que “marca é uma conexão simbólica entre uma organização, sua oferta e o mundo de consumo”.

Sendo assim entende-se que marca é uma representação simbólica de uma instituição, que tem como intuito se diferenciar das outras instituições, destacar sua ideia e atrair o maior número de clientes.

As marcas se expressam por meio do nome que apresentam, do logotipo, da forma e do design dos produtos que encarnam, da embalagem e do rótulo, da cor, do slogan, do jingle, da personalidade, do personagem que representa, de um mascote, além de outros recursos e do contexto organizacional, envolvendo os funcionários e os parceiros e suas relações com o meio social.  
(Perez, 2004, p. 47)

Para criação de uma marca é preciso ir além das pesquisas e análises de mercado, é preciso entender e estudar o público-alvo e seus desejos para assim despertar emoções no consumidor.

### 2.2.1 Logotipo

Perez (2004, p. 52) diz que o logotipo é “a chave de acesso imediato a universo representativo da marca. Provido de facilidades sígnicas, ele deve reunir a essência do que se quer comunicar”

No Brasil a palavra logotipo vem carregado de sentido semântica de representação da uma marca comercial de produtos e empresas. Assim foi se constituindo culturalmente, desconectando-se de uma origem essencialmente tipográfica. (Perez, 2004, p. 52)

Dessa forma, qualquer tipo de expressão seja ela fotográfica, gráfica ou até mesmo audiovisual pode sofrer mudanças e servir de suporte para a criação da logo. E isso ocorre, pois além de uma forma verbal, o logotipo possui também uma forma não-verbal, uma forma icônica, que traz significados complementares para a marca.

Delorme então é citado por Perez (2004, p. 54) que mostra as principais formas em que as logo se apresentam. São elas: “logo para se decifrar: constituído de signos alfanuméricos” que são logos criados apenas com letras e números, “logo para olhar: constituído de um visual iconográfico” que são logos formados por imagens e “logo

para decifrar e olhar: composta por uma imagem visível e um texto para olhar”, que é o logo que mistura o alfanumérico com o iconográfico.

O logo pode ainda ser composto de imagens abstratas ou imitativas, sendo que as abstratas são aquelas que são marcadas pela sua forma e as imitativas são as que a compreensão do que elas representam acontece independente da forma.

Sendo assim entende-se que o logo sendo a representação principal da instituição precisa ter originalidade, para assim conseguir desempenhar o papel de fácil identificação, capacidade de reconhecimento, para que seja fácil de memorizar, flexibilidade, para que possa ser utilizada em diversos lugares de forma simples e coerência com o que é manifestado pela instituição. É importante também ter relevância cultural e impacto social.

### **2.2.2 Forma**

Perez (2004, p. 59) afirma que “as formas possuem uma linguagem própria capaz de causar efeitos e sensações nos consumidores aos quais elas se destinam” e isso ocorre, pois dependendo da maneira que a forma é mostrada ela pode representar algo diferente. Como por exemplo: curvas e ondulações expressam sensualidade e feminilidade, já linhas tracejadas representam descontinuidade e indecisão.

Existem várias dimensões de forma, mas Perez (2004, p. 59) explica que quatro configuram-se como dimensões-chave que devem ser consideradas na hora de planejar uma identidade visual. São elas a angularidade, o tamanho, a simetria e a proporção.

Triângulo e quadrado são algumas das formas que representam a angularidade, que está relacionada diretamente com a masculinidade, a aspereza e o confronto, se tornando assim o inverso de esfericidade que é representada pelo círculo e está relacionada a feminilidade, ao equilíbrio e a delicadeza.

Apesar da simetria ser considerada um ideal clássico há muito tempo, a assimetria também tem mostrado sua importância. Enquanto a simetria gera a sensação de organização e alívio, a assimetria gera a sensação de agitação. Mas apesar disso um toque de assimetria em algo simétrico pode adicionar equilíbrio, movimento e individualidade.

Proporção influencia muito na forma em que vemos as coisas o nosso redor. As formas angulares longas e as formas oblongas aumentam o campo de visão parecendo captar mais de uma determinada cena criando dessa forma uma estética dominante, enquanto as formas angulares curtas parecem mais suaves, já as formas arredondadas geralmente parecem menos poderosas que as oblongas, mas cria uma percepção de harmonia e perfeição.

A dimensão do tamanho pode nos explicar algumas coisas, como por exemplo formas grandes e largas são percebidas como poderosas e fortes, já as formas pequenas e finas são percebidas como suaves e frágeis.

Utilizando então essas explicações na hora da análise é possível perceber o que a forma dos brasões que serão analisados quer passar, se é uma sensação de força e poder, ou se estão mais adequados a sensação de delicadeza e harmonia.

### **2.2.3 Cores**

A cor é um elemento muito importante, principalmente para a linguagem visual. E isso acontece, pois, as cores representam várias sensações e sentimentos para as pessoas e esses sentimentos variam de cor para cor e também dependem da tonalidade que se usa, se é com muita ou pouca luminosidade.

No ser humano, o comprimento da luz correspondente a determinada cor, tem a propriedade de decompor pigmentos específicos, que se encontram na vesícula dos neurônios chamados cones, situado na retina e responsáveis pela visão das cores. Essa decomposição ocorre o maior ou menor intensidade, segundo o comprimento da onda, provocando reações físicas e psicológicas. Por esse motivo, temos efeitos excitantes ou depressores provocados por algumas cores. (Perez, 2004, p. 74)

Perez (2004, p. 77) explica que na época dos homens da caverna só se conseguia enxergar preto, branco e cinza e isso ocorria por conta do grande período que eles passavam dentro de cavernas que não tinham nenhuma ou que tinham pouca iluminação. Somente quando os homens das cavernas descobriram a arma de fogo e começaram a se aventurar mais fora da caverna e na presença da luz outras cores começaram a ser percebidas pelos olhos desses homens.

E somente depois da descoberta de mais cores a experiência do ser humano foi mais profundo, o que acabou originando a simbologia e significados psicológicos.

Como por exemplo o preto que muitas vezes significa tristeza, solidão e luto. Enquanto o vermelho causa alerta, lembra o fogo e também está relacionado com o sentimento de paixão. E em contrapartida temos o azul e o verde que estão relacionados com a natureza e funcionam como calmantes. Mas claro isso pode variar de uma cultura para outra.

Como dito anteriormente a cor é muito importante para a linguagem visual pois ela penetra a identidade da marca. Estando presente nos logotipos, nos produtos, nos uniformes, anúncios e podem até atrair o consumidor.

A cor é um elemento tão importante que ela pode ser usada pelas empresas como o ponto principal da sua identidade usando-se uma cor exclusiva ou uma variedade de cores.

Além de mera identificação e associação, a cor pode ser usada para criar experiências. O olho humano consegue distinguir 10 mil matizes. Três dimensões básicas – saturação, luminosidade e matiz – podem ser usadas para relacionar à pureza cromática, ou liberdade de mistura com o branco. Luminosidade tem a ver com intensidade, ou nível de energia (semelhante a sonoridade ou amplitude em música). Matiz refere-se ao comprimento de onda, às nuances específicas de cor que enxergamos. (Perez, 2004, p. 78)

E são por conta dessas experiências que as cores proporcionam para o ser humano que ela pode se tornar algo que represente a marca, possibilitando assim o consumidor se lembrar de determinado produto ou instituição pelo simples fato de relaciona-la a cor que ela utiliza.

### **2.2.3.1 Sensação nas cores**

As cores podem causar diferentes sensações, pois cada dimensão está ligada a uma reação comportamental diferente. Se a cor tem mais saturação por exemplo, a sensação causada vai ser de que o objeto está se mexendo, agora se a cor tem mais luminosidade a sensação vai ser de que o objeto está mais próximo do que realmente está.

Amarelo e vermelho são matizes que possuem muita luz dando a sensação de energia, por outro lado o verde e o azul como dito anteriormente causam a sensação de calma. Dessa forma o vermelho é entendido pelo ser humano como a cor da

aventura, da excitação e do poder, o amarelo já é entendido como alegre, estimulante e impulsivo. Enquanto o verde e o azul representam a suavidade e o relaxamento.

E essas representações e sensações acontecem, pois o vermelho e o amarelo são caracterizados como cores quentes e o verde e o azul são caracterizados como cores frias. Nos possibilitando entender com essas explicações que as cores com muita claridade aproximam e a com muito escurecimento afastam.

Sendo assim podemos comparar o preto e o branco. Que na maioria das situações apresentam uma extrema saturação e de outras vezes uma extrema luminosidade. Assim causado uma situação de oposição entre eles, já que o branco representa a paz e a felicidade e o preto está relacionado ao mistério, a maldade e ao luto.

Além dessas cores ainda se tem as cores metálicas como dourado e prateado que assumem o lugar do ouro e da prata. Essas cores criam a sensação de brilho, luxo e elegância, já que são dados como metais preciosos, exemplo o ouro e prata.

### 3. TAÇA DAS CASAS: A ANÁLISE SEMIÓTICA

No final de todo ano letivo em Hogwarts, os pontos que as casas ganham durante o ano, por conta de feitos dos alunos, são verificados e então a vencedora ganha a taça das casas e além disso tem o salão principal decorado com as suas cores.

Com chegada do último capítulo, poderíamos muito bem eleger uma casa vencedora de acordo com sua análise e o quanto seu brasão se adequa a suas características e valores, mas para que isso ocorra vamos trabalhar primeiro em analisá-las.

#### 3.1 GRIFINÓRIA



Categorias	Signo em relação a si mesmo	Signo em relação ao objeto	Signo em relação ao interpretante
Primeiridade	Qualissigno Vermelho e Dourado	Ícone Leão	Rema Fogo
Secundidade	Sinssigno Cores quentes e metálicas	Índice Posição de ataque	Dicissigno Chamas
Terceiridade	Legissigno Bravura e Nobreza	Símbolo Coragem	Argumento Elemento Fogo

Grifinória é conhecida por ser a casa da ousadia e da nobreza, tendo como alunos os que são julgados como mais corajosos. Quando analisamos o seu brasão,

encontramos as cores vermelho e dourado e a representatividade do leão e das chamas, remetendo-nos assim a sensação de agressividade, já que o leão está representando em posição de ataque. Remete-nos também a bravura por conta de o elemento desta casa ser o fogo que é mostrado no brasão por conta dos desenhos de chamas no fundo e por causa da cor vermelha que é uma cor quente que representa aventura e coragem e por fim nos remete a nobreza por conta da cor dourada que é uma cor metálica, ligada diretamente ao ouro e também as linhas pelo leão que é um animal bem imponente.

Relacionando isso com a semiótica encontramos em primeiridade o qualisigno que é o traço que menos define o signo (as cores vermelho e dourado), o ícone que é o signo que corresponde ao objeto representando (o leão) e o rema que é o signo que representa as possibilidades do objeto (o fogo).

Em secundidade encontramos o sinsigno que é uma coisa que individualiza o signo (as cores quentes e metálicas), o índice que é um signo que se relaciona com o objeto (a posição de ataque do leão) e o dicissigno que é um signo de existência real (chamas).

E em terceiridade encontramos o legissigno que é uma regra imposta pelo homem, sobre o signo (bravura e nobreza), o símbolo que é a interpretação do objeto, em que o signo representa seu objeto (coragem) e o argumento que é um signo de lei, que representa seu objeto (elemento fogo).

Dessa forma quando comparamos o brasão e sua análise com as características da casa percebemos que ele está de acordo os valores usados na Grifinória. E isso é comprovado também quando comparamos a análise também com alguns alunos da casa. Durante os sete anos de escola, Harry Potter precisa lidar com o maior bruxo das trevas, o Lord Voldemort que havia tentado matá-lo quando ele era apenas um bebê, mas durante sua jornada ele teve ajuda de dois amigos Hermione Granger e Rony Weasley que enfrentaram junto com ele algumas batalhas e diversos perigos, como lutar com bruxos mais poderosos e mais fortes, mostrando assim a sua bravura, coragem e nobreza em estar junto do amigo.

### 3.2 LUFA-LUFA



Categorias	Signo em relação a si mesmo	Signo em relação ao objeto	Signo em relação ao interpretante
Primeiridade	Qualissigno Amarelo e Preto	Ícone Texugo	Rema Outono
Secundidade	Sinssigno Cores quentes e escurecida	Índice Pequeno	Dicissigno Folhas
Terceiridade	Legissigno Alegria e sobriedade	Símbolo Sem temor	Argumento Elemento Terra

Conhecida como a casa dos leais e justos, a Lufa-Lufa é a única casa que não faz distinções sobre os alunos que podem ou não serem selecionados para ela. Analisando seu brasão, a primeira impressão que temos é a de alegria e luminosidade por conta da cor amarela, que é uma cor quente e que representa estímulo e dos desenhos de folha que remetem muito ao outono, o que se encaixa muito bem já que o elemento dessa casa é a Terra, mas ao mesmo tempo temos a impressão de sobriedade por conta da cor preta que é uma cor séria. E quando analisamos o texugo que apesar de pequeno é um animal que não teme muita coisa, percebemos que em relação as outras casas ele é o menos feroz, o que pode representar bem a casa que é uma das mais amigáveis.



Relacionando isso com a semiótica encontramos em primeiridade o qualisigno que é o traço que menos define o signo (as cores amarelo e preto), o ícone que é o signo que corresponde ao objeto representando (o texugo) e o rema que é o signo que representa as possibilidades do objeto (outono).

Em secundidade encontramos o sinsigno que é uma coisa que individualiza o signo (as cores quentes e escurecidas), o índice que é um signo que se relaciona com o objeto (animal pequeno) e o dicissigno que é um signo de existência real (folhas).

E em terceiridade encontramos o legissigno que é uma regra imposta pelo homem, sobre o signo (alegria e sobriedade), o símbolo que é a interpretação do objeto, em que o signo representa seu objeto (sem temor) e o argumento que é um signo de lei, que representa seu objeto (elemento terra).

Concluimos então que o brasão se encaixa bem com as características da casa, afinal pessoas leais e justas, trazem algum tipo de alegria em si e também carregam um pouco do sobriedade.. E quando comparamos com alunos podemos mais uma vez comprovar isso, Cedrico Diggory por exemplo foi muito justo ao ajudar Harry durante o Torneio Tribruxo, mesmo sabendo que ele era seu concorrente, assim como teve moderação quando tentou enfrentar Lord Voldemort no fim do torneio.

### 3.3 CORVINAL



Categorias	Signo em relação a si mesmo	Signo em relação ao objeto	Signo em relação ao interpretante
Primeiridade	Qualissigno Azul e Bronze	Ícone Águia	Rema Ar
Secundidade	Sinssigno Cores frias e escurecidas	Índice Posição imponente	Dicissigno Aspiral
Terceiridade	Legissigno Calma e seriedade	Símbolo Intelectualidade	Argumento Elemento Ar

Corvinal é a casa da sabedoria e da intelectualidade, que sempre buscam os mais inteligentes entre os alunos. E podemos perceber isso muito bem representado quando analisamos seu brasão, que passa uma sensação de sabedoria e seriedade por conta da cor azul que é uma cor fria e que representa calma e por causa da cor bronze uma cor metálica e ao mesmo tempo escurecida, tendo esse ponto ainda mais reforçado pela águia que está representada de forma imponente por conta de suas asas abertas e que tem ligação com a intelectualidade e também por conta de o elemento desta casa ser o ar que está representado no fundo do brasão e que pode ser relacionado ao poder mental.

Relacionando isso com a semiótica encontramos em primeiridade o qualissigno que é o traço que menos define o signo (as cores azul e bronze), o ícone que é o signo que corresponde ao objeto representando (a águia) e o rema que é o signo que representa as possibilidades do objeto (ar).

Em secundidade encontramos o sinssigno que é uma coisa que individualiza o signo (as cores frias e escurecidas), o índice que é um signo que se relaciona com o objeto (posição imponente da águia) e o dicissigno que é um signo de existência real (aspiral).

E em terceiridade encontramos o legissigno que é uma regra imposta pelo homem, sobre o signo (calma e seriedade), o símbolo que é a interpretação do objeto, em que o signo representa seu objeto (intelectualidade) e o argumento que é um signo de lei, que representa seu objeto (elemento ar).

Concluimos que o brasão realmente se encaixa com os valores da casa e percebemos isso ainda melhor quando pegamos Luna Lovegood, uma das alunas dessa casa como exemplo, apesar de ser uma menina sonhadora e que vive em seu

próprio mundo, se mostrou inteligente e sábia várias vezes, principalmente quando Harry necessitou de seu auxílio para encontrar uma das horcruxes<sup>8</sup>.

### 3.4 SONSERINA



Categorias	Signo em relação a si mesmo	Signo em relação ao objeto	Signo em relação ao interpretante
Primeiridade	Qualissigno Verde e Prata	Ícone Serpente	Rema Água
Secundidade	Sinssigno Cores frias e metálicas	Índice Posição misteriosa	Dicissigno Ondulação
Terceiridade	Legissigno Equilíbrio e Luxo	Símbolo Traição	Argumento Elemento Água

Sonserina é a casa da astúcia e da ambição, que tem como alunos os mais ambiciosos. No brasão dessa casa é possível ver a representação do luxo por meio da cor prata que é uma cor metálica que representa a elegância e que está ligada diretamente a um metal precioso, em contraste com o verde que causa a impressão de equilíbrio, já que é uma cor fria que representa a suavidade. E além disso conseguimos relacionar essas sensações com a serpente que representa traição, algo que pode ser considerado a característica de alguns ambiciosos que fazem qualquer coisa para conquistar o que desejam. Mas sentimos um pouco o distanciamento ao analisarmos elemento água que representa fragilidade.

<sup>8</sup> Horcruxes – elementos usados por Lord Voldemort para guardar um pedaço da sua alma e assim o manter vivo.

Relacionando isso com a semiótica encontramos em primeiridade o qualisigno que é o traço que menos define o signo (as cores verde e prata), o ícone que é o signo que corresponde ao objeto representando (a serpente) e o rema que é o signo que representa as possibilidades do objeto (água).

Em secundidade encontramos o sinsigno que é uma coisa que individualiza o signo (as cores frias e metálicas), o índice que é um signo que se relaciona com o objeto (posição misteriosa da serpente) e o dicissigno que é um signo de existência real (ondulação).

E em terceiridade encontramos o legissigno que é uma regra imposta pelo homem, sobre o signo (equilíbrio e luxo), o símbolo que é a interpretação do objeto, em que o signo representa seu objeto (traição) e o argumento que é um signo de lei, que representa seu objeto (elemento água).

Em suma, o brasão se adequa bem aos valores da casa, tendo discrepância apenas em relação ao seu elemento, que é a água. Mas quando compramos a análise a um de seus alunos percebemos que realmente se adequa bem, Draco Malfoy é um menino mimado, ambicioso e que faz tudo para conseguir o que quer, mas com o passar dos anos ele evolui e conseguimos perceber que apesar de todas as maldades que ele já aprontou, ele também é frágil e solitário e que muitas coisas que ele como por exemplo se aliar ao Lord Voldemort foram feitas com o intuito de salvar sua mãe.

### **3.5 O Resultado**

Então, por meio das análises, foi possível concluir que os brasões estão de acordo com os valores da casa e que é possível relacionar essas análises também com os alunos. E, levando em consideração a marca e seus elementos, podemos concluir que os brasões fazem papel de logo para cada uma das casas e que as identidades visuais dessa casa são principalmente suas cores e seus valores. Já que cada aluno possui uma característica que remete a sua casa e já que o uniforme e o salão comunal de cada uma carrega suas cores.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O presente trabalho foi realizado com intuito de realizar uma análise semiótica das quatro casas de Hogwarts - a escola de magia e bruxaria presente nos livros Harry Potter. E para desenvolver essa análise foi necessário utilizar livros de semiótica, marca e também os livros que contam a história de Harry Potter.

Com essas análises semióticas então conseguimos entender como as características do brasão de cada casa se relacionam entre si e como elas se relacionam com os valores da casa e com os alunos. Entendemos também o que cada característica representa e quais sensações elas causam ao ser humano. E como esses brasões e essas casas podem ser tratados como marca, logo e identidade visual.

Desenvolvendo este trabalho foi possível aprender ainda mais sobre marcas, sobre as sensações e sentimentos que as cores nos causam e sobre a semiótica que se mostrou ainda mais interessante. E ainda foi possível trabalhar com um assunto muito interessante que é a história dos livros de Harry Potter.

## REFERENCIAS

### BIBLIOGRAFICAS

PEREZ, Clotilde. **Signos da Marca: Expressividade e Sensorialidade**. São Paulo: Cengage Learning, 2004.

PIERCE, Charles Sanders. **Semiótica**. [Tradução José Teixeira Coelho Neto]. São Paulo: Perspectiva, 2005.

ROWLING, J.K. **Harry Potter e a Pedra Filosofal**. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

ROWLING, J.K. **Harry Potter e as Relíquias da Morte**. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

SANTAELLA, Lúcia. **O que é semiótica?**. 6ª edição. São Paulo: Brasiliense, 1983.

SANTAELLA, Lúcia. **Semiótica Aplicada**. São Paulo: Pioneira, 2002.

### WEBSITES

POTTERISH. **Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts**. Disponível em: <[https://wiki.potterish.com/index.php?title=Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts](https://wiki.potterish.com/index.php?title=Escola_de_Magia_e_Bruxaria_de_Hogwarts)>. Acesso em: 25 de Abril de 2018.

POTTERISH. **Casas de Hogwarts**. Disponível em: <[https://wiki.potterish.com/index.php/Categoria:Casas de Hogwarts](https://wiki.potterish.com/index.php/Categoria:Casas_de_Hogwarts)>. Acesso em: 03 de Maio de 2018

